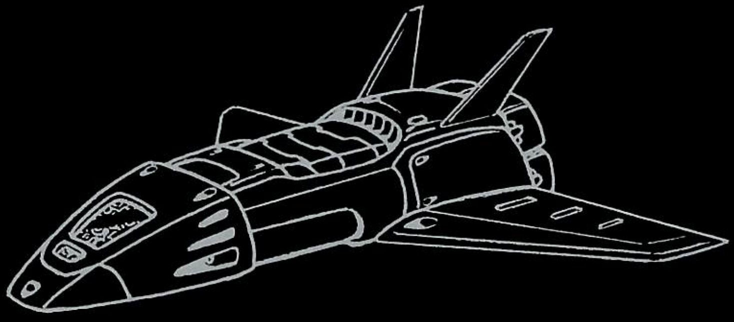
SUNRACER OWNER'S GUIDE

AND NAVIGATION MANUAL



SPACE ROGUE

The Making of Space Rogue...

ポール・ニューラスPaul Neurathが1987年にスペースローグの開発に着手した当時は、高度な３Ｄのフライトシミュレーターを作るつもりでした。実際、最初の一年間は航空力学の知識と、正確な３Ｄグラフィックの技術に磨きをかけ、非常に正確なスペース・フライト・シミュレーターを作成することのみに費やされたのです。そして本来の目的を達したとき、彼のゲームのビジョンが突然変わりました。

「スペースローグはまるで自ら生まれることを選んだかのようでした」ポールはそう語っています。「私はこう思ったのです。このゲームはスペース・フライト・シミュレーターに組み込まれたロール・プレイング・ゲームでなければならない。ゲームに慣れた人を夢中にさせるには、リアルな宇宙の経済、文化、政治、テクノロジーがその成りゆきに影響するようなゲームを作ることだ、と」

一番の難関は、6502のプロセッサとわずか64Ｋのメモリで動く、３Ｄシミュレーションの開発でした。その次に難しかったのが、ロールプレイングとシミュレーション・ゲームの要素をうまくまとめあげるという作業でした。

高度なゲームの開発は、報われない孤独な試みではありません。スペースローグという形で、今、それは結実したのです。優れた才能を持ったオリジン社のプロデューサー、グラフィック・アーティスト、プログラマー、サウンドエンジニアのチームによって初めて、このようなゲームが誕生したのです。

About the Author...ゲーム製作者について

「私はいつも宇宙の冒険旅行に興味を持っていました」ポール・ニューラスは最近のインタビューでこう語っています。「アポロ計画や惑星探査、シャトル計画などの大きな功績によって、ＳＦが現実となったのです」

ポールは、この宇宙への深い関心を、ゲームデザイナーとしての仕事に生かしました。彼の初の仕事は『ディープスペースDeep Space』というゲームで、未来の宇宙船のコクピットにプレイヤーを招き、敵の艦隊と闘わせるものでした。彼の最新作はこの同じテーマをさらに深く堀り下げたものです。「ディープスペースはなかなか面白い仕事でしたが、私はもっともっと深く、未来宇宙の世界にプレイヤーを没頭させるようなゲームをデザインしたかったのです。独自の地図、歴史を設定し、登場するキャラクターをキャスティングして。それで作ったのがこのスペースローグです」

ゲームデザインの仕事を始める以前、ポールは、ウェスレーアン大学で天体物理学と環境科学を学んでいました。コンピュータに向かっていない時には、バックパッキング、キャンプ、カヌーなどのアウトドアライフを楽しんでいます。現在は、妻のカレンと２才になる娘のレイチェルと共にニューハンプシャーに在住。

CONTENTS

はじめに

マンデンワークス社の宇宙艇をお買い求めいただき、まことにありがとうございます。

このたびお買い上げ頂いたサンレーサー偵察艇は、この星系内の217ヵ国に広がる当社開発部員の研究と努力の結晶です。より信頼性を高めたこのサンレーサーは、あなたのご使用目的に応じて、自由にカスタマイズすることができます。

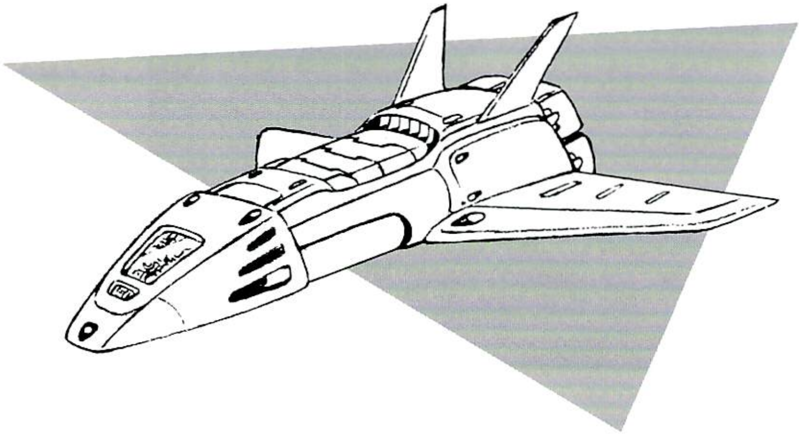
この艇は、宇宙航路を旅し、辺境の植民地へ製品を運んだり、原材料を工業圏に輸送したりします。また、マリーゲートを使って、一瞬の間に幾光年を飛び越えたり、遙かな国境の地ファーアームへ探索も可能です。

ご使用の前には必ずこのガイドをよくお読みになり、正しくお使い下さい。また、このガイドは大切に保管し、ご不明の点等ありましたら、ご参照下さい。

けど、グレードアップしなけりゃ、
長生きなんてとてもできやしない!

サンレーサーの仕様

発売以来10年間、マンデンワークス社のサンレーサークラス・モデルは、小型の戦略型宇宙艇としてスタンダードの地位を築いてきました。お手軽な価格に加え、広範囲なオプション機能を多数取り揃えましたので、お仕事に、またファミリーユースに、快適にお使いいただけるでしょう。

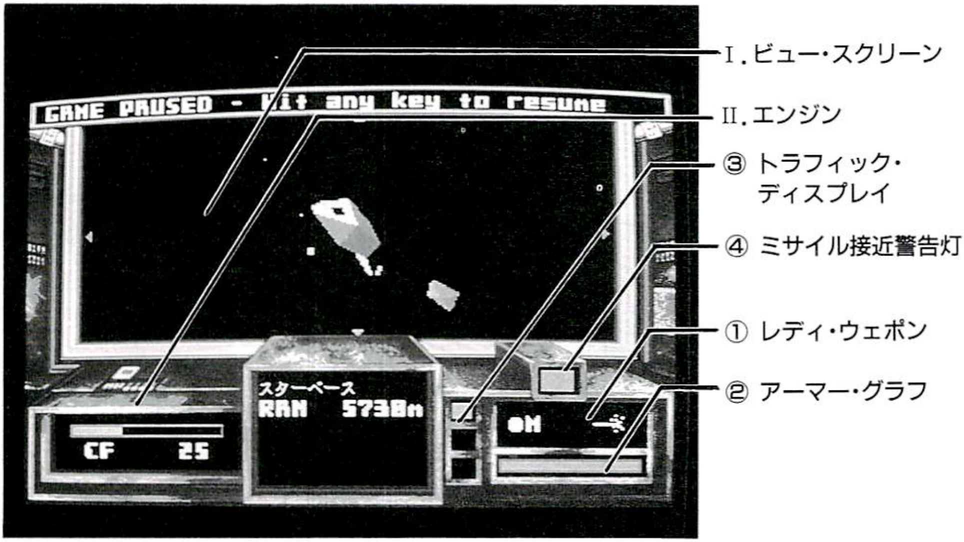


◎お買い求めいただいた宇宙艇の仕様

クラス：サンレーサー(偵察艇)
全長：12m
排水量：14 t
アーマー：300ユニット
(500ユニットまでグレードアップ可)
ビーム砲：ガーネット・レーザー(10mw/ns)
(オプションでグレードアップ可)
ミサイル：スタンダード発射筒
シールド：前1 グレードアップ可能
ECM：オプション装備
推進力：ラジオニクス冷却溶解炉
無原子炉ドライブ
加速：0.20G標準
(ターボ・ブースターへのグレードアップ可)
旋回(°/sec)：45
積荷用ポッド：4(8まで追加可)

間抜けどもの
お役所並の仕事に
つきあわされるがね.

コクピット



Ⅰ. ビュー・スクリーン

コクピット正面のビュー・スクリーンには、艇のコンピュータがシミュレートした外の視界を表示します。星々や基地、小惑星、隕石など、レーダーが捉えた実際の対象物を点で表わしますので、3種類の視野を選ぶことができるようになりました。これは単なる覗き窓とは違う大きな利点です。

ノーマル・ビュー
普通にコックピットから見た宇宙空間を、90度の視界で表示します。

シネマティック・ビュー
劇場のスクリーンでみるように、あなたの艇が宇宙空間を飛んでいる場面を見ることができます。パイロットが慣れないうちは、移動の様子をシネマティックに見ることができたほうが、戦略上有利でしょう。

チェイス・ビュー
後ろから間隔をもって、他の艇が追跡しているかのようにあなたの艇を捉えた視界です。

II．エンジン

左下のコンソールには、エンジン関係の計器が取り付けられています。

棒グラフは現時点のスピードを示します。長いほど速く進んでいるということです。その下は、スピードを秒速で表わしたものです。マイナスの数値が現れているときは、後方に進んでいます。ＣＦまたはＮＦの文字は、『宇宙での機動』の項で説明するクルーズ・ファイトとニュートン・ファイトのどちらの状態にあるかを示すものです。

棒グラフの下の数字はニュートン・ファイト・モードの時のスピードですが、クルーズ・ファイトの時にはあなたが設定したクルージング・スピードを表示します。いずれのモードでも、棒グラフは速度を表わします。

III．コンバット計器

右側のコンソールには兵器に関係する計器が取り付けられています。

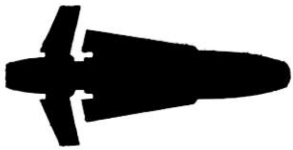
①レディ・ウェポン

４つのマークのうち、一番上があなたの艇のレディ・ウェポン（発射準備された兵器）とそのステータスです。
マークはビーム砲と、３種類のミサイルを示しています。

ビーム砲



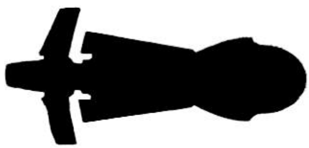
SM−1



プラズマ魚雷



NOVAミサイル



これらの兵器があなたの艇に搭載されていない場合には、そのマークは表示されません。故障した兵器は、マークが反転しています。

兵器については、このマニュアルの『コンバット』の項でさらに詳しく説明します。

②アーマー・グラフ

コンバット計器の下にある棒グラフは、アーマーがあとどれだけ残っているかを示したものです。棒グラフが長いほど多く残っていることを表わします。

③トラフィック・ディスプレイ

３つのトラフィック・ディスプレイは、あなたのセクター内にいる他の宇宙艇を表しています。点灯した数が運行中の艇の数に対応し、最高３機まで表示されます。点灯時の色はそれらの艇のステータスです。

グリーン　　：友好的な艇。礼儀上、通過の際に挨拶することになっています。
バイオレット：あなたの艇ではなく、他の艇を攻撃しています。
オレンジ　　：この艇は敵で、攻撃をしかけてきます。

④ミサイル接近警告灯

右コンソールの上部にある、ミサイル接近警告灯は、敵があなたを追跡しているときに点灯します。引き寄せておいて突然かわすなどの戦略に用いることができます。

ターゲット設定コンピュータ(TAC)

ＴＡＣのスクリーンは、コンソールの中央、メインスクリーンの真下に位置しています。ここにはターゲット設定コンピュータ（第五世代コンピュータで、セクター内の全てのターゲットを識別し、追跡できる）が収集したデータが表示されています。

ビジュアルまたはデータ・モードのいずれかを使って、ターゲットをとらえ、識別したり、戦闘中に相手の位置を分析し、兵器の照準を合わせたりします。
ナビゲーションにも、コンバットにも、不可欠なツールであることがお分かりいただけるでしょう。

■ターゲットの選択

ＴＡＣを起動し、あなたのセクター内のあらゆる宇宙艇、基地、マリーゲートを探索することができます。ターゲットが複数の場合、キーを押すたびに一つのターゲットから次へと移動します。

相手の位置を絞りたいとき、ＴＡＣはメインのビュー・スクリーン上に、十字マークを投影します。これは、ビュー・スクリーンの端に沿ってスライドする、２組の矢印で表わされます。標的がまっすぐ前方にいるときは、ビュー・スクリーン端の矢印は中央に寄り、内側を指します。ターゲットが左右に振れるにつれ、矢印もいずれかに移動します。スクリーン上から標的が完全に消えたときには、矢印が外向きにはじかれ、追跡を続けます。

■データ・モード

データ・モードでは、ＴＡＣはターゲットに関する重要な情報を表示します。標的のタイプによって、２～５行のデータが現れます。

あなたの艇がターゲットを捉えたとき、ＴＡＣは以下のようにデータを表示します。

クラス名とID標識
(ＲＡＮ)距離
(ＴＡＣ)戦略分析
(ＡＲＭ)アーマー残量表示
(ＳＹＳ)搭載システム

１行目……クラス名とＩＤ標識
その艇に固有の３文字のＩＤ標識と、公式のクラス・タイプが表示されます。その艇から送られたメッセージがあれば現れます。
警告：この行が反転している場合、その艇はあなたを攻撃しています。

２行目……距離
ターゲットになっている宇宙艇までの距離をメートルであらわしたものです。多くの艇が、スティルス・デバイス（対レーダー装置）を備えているため、10㎞以遠にいる場合はＴＡＣで捉えられないということを念頭においてください。ロックオンを外されると、自動的にＴＡＣは解除されます。

3行目……戦略分析

ＴＡＣに登載されたＡＩモジュールによって、レーダーで継続的にターゲットのデータを測定します。次に、精密な分析を元にその艇が採用していると思われる戦略を確定します。戦略は『戦闘時のＴＡＣ操作』の項でくわしく説明します。

4行目……アーマー残量表示

その艇に残されたアーマーの数。すべてのアーマーが破壊されたとき、艇が破裂し、崩壊します。

5行目……搭載システム

一文字の頭文字は、その艇に登載されている特別なシステムを意味します。これには以下の6種類のシステムがあります。また、反転した文字は、そのシステムが破壊され、使用できない状態であることを示しています。

Ｃ＝Countermeasures(ECM)　『防御』の項を参照して下さい。
Ｆ＝前方シールド
Ａ＝後方シールド
Ｅ＝エンジン
Ｂ＝ビーム砲
Ｍ＝ミサイル発射筒

基地やマリー・ゲートを標的としている場合は、最初の2行だけしか表示されません。ターゲットを選択していないときには、あなたのサンレーサーに関するデータ①④⑤を表示します。

■ビジュアル・モード

ビジュアル・モードの時には、ターゲットのクローズアップがＴＡＣスクリーンに映し出されます。相手を識別したり、あなたの艇との位置関係を知る際に便利です。ターゲットを選択していない状態では、あなたのサンレーサーが投影されます。

宇宙空間での機動

あなたの偵察艇には２つのステアリング・システムが搭載されています。クルーズ・ファイト(ＣＦ）とニュートン・ファイト(ＮＦ)です。どのような特色があるのかをご説明しましょう。

クルーズ・ファイト　ＣＦ	ＣＦはこの艇のスタンダード・モードです。エンジンとステアリング・システムが連動していますので、向きを変えると、エンジンは自動的に転換する方向に合わせて噴射を行います。 ＣＦモードの時、推力はクルーズ・コントロールとして働きます。つまり、必要な速度を設定するとエンジンはその速度に達するまで、自動的に噴射を続けるわけです。コースを変えるときには、エンジンは変える方向に準じて噴射を続けながら、スピードを保とうとします。
ニュートン・ファイト　ＮＦ	ＮＦは、ＣＦに比べて多少原始的で、エンジンはまっすぐ前方に艇を進めます。推力を強めるとその方向へ向かう速度が増します。 コースを変えるには、艇の向きを変え、エンジン推力を２回に分けて噴射します。エンジンを噴射しないでただ向きを変えただけでは、コースに影響しません。ですから、ＮＦは初心者にはお奨めできないモードです。 では、どうして常にＣＦにしておかないのでしょうか？ ＮＦは、機銃掃射しながら進むときや、重力層近く（恒星、惑星、ブラックホールなど）でのスリングショット戦略の際に便利なのです。

掃射
ＮＦモードでターゲットを抜く飛行コースを練ってください。既定の飛行コースをたどりながら艇の方向を変えることが出来ますので、追い抜くときにターゲットをビュー・スクリーン上にキープすることができます。ＣＦモードでは、ターゲットに衝突してしまうのです。

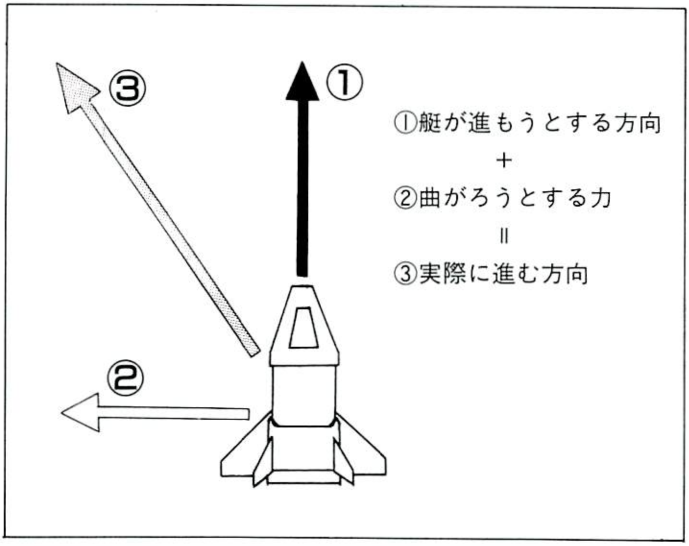
スリングショット　重力を利用して加速する方法
重力層に接近すると、非常にスピードが速くなります。それをうまく利用し、通常よりも速いスピードを得る方法をスリングショットといい、追跡を逃れたいときなどにたいへん便利です。また層周辺の軌道に艇を乗せることもできます。
ＣＦモードでは、不要なブレーキを伴ってしまうのです。
艇の方向をうまく調節するのが成功させるコツです。

■慣性

ＣＦモードでは、特に低速時にスムーズで迅速な動きが有利です。
しかし、ＣＦもやはりＮＦと同じ物理的な法則にしたがっています。この最も顕著なものが慣性で、パイロットの操作に対して、直線に進む力が常に働きます。

高速であるほど、慣性の力は大きくなります。スピードを出している時は、制御に対する艇の反応が鈍く感じられるでしょう。
旋回時には左右に振れ、鋭角に曲がることはできなくなります。これは制御の問題ではありません。方向を変えるには、慣性を上回る推力が必要です。

初心者には高速戦はお奨めできません。しかし、パイロットも経験を積むに連れ、慣性のこつが身につくので、これを有効利用することができるようになります。



■基地へのドッキング

サンレーサーは惑星の表面に着陸できる設備を備えていません。
宇宙空間にある４つのタイプの基地（スターベース、拓殖基地、採堀ステーション、航空母艦）の、いずれかにのみドッキングしてください。
サンレーサーを基地に着けるには、船首を着陸台に押しつけます。その後は自動着陸装置が働きます。間違った場所へのドッキングや、スピードオーバーは、アーマーのダメージの原因となりますので、充分注意が必要です。
各基地ごとの着陸台を以下に示します。

スターベース：
　２つのピラミッドをつなぐ、明るく輝く支柱

拓殖基地：
　黒いアクセスドアを持つ明るい内壁

採堀ステーション：
　このステーション内のどこに触れても、ドッキング装置が起動します

帝国航空母艦：
　着陸用滑走路の記された、メインデッキ

これら４つの基地については、『トラベルガイド』のページでさらに詳しく説明します。

■衝突

あなたのサンレーサーに装備されたアーマーおよび前面シールドは、衝突による衝撃をある程度吸収するようにできています。しかし、受ける衝撃の大きさは、速度の２倍に比列することを覚えておいてくだたい。
何かの障害物にぶつかり、あなたのアーマーがダメージを受けたとします。もしその同じ障害物が倍の速さでぶつかったとしたら、あなたは前の衝突の４倍のダメージを受けることになるのです。

コンバット

偵察艇は無法地帯を頻繁に行き来しなければなりません。
非常時に備えて、サンレーサーには信頼できる装備がつけられています。
あなたの艇が複数の兵器を搭載している場合には、兵器準備コマンドを使って、ひとつを「レディ・ウェポン」として臨戦態勢に設定しなければいけません。こうしておかないと、せっかく兵器が積んであっても使えないまま終ってしまいます。必ず覚えておいてください。ダッシュボード上のマークによって、どの兵器がレディ・ウェポンであるかを見ることができます。

■ダメージ

敵の攻撃によって受けるダメージは、アーマーや艇の個々のシステムによって異なります。
ダメージを受けたシステムはダッシュボードの計器上で反転文字として表わされます。エンジンがダメージを受けると、推力を補うため機体の向きが逆になり、加速度は通常の1/4になります。
いずれのシステムもダメージを受けると、その機能を果たさなくなります。

ダッシュボードの計器と、右コンソールの棒グラフで、現在のアーマーの状態が分かります。
アーマーがゼロになったとき、あなたの艇は破壊されたことになります。

届いたかどうか、
アベンスター様に確認しなくては.

■ビーム砲

レーザーおよび粒子ビームは、戦闘艇の標準兵器です。これはすぐ発射でき、バリアもよく突き抜ける上、弾薬は無料で無限です。

レーザー

３種類あります。ガーネット（出力10メガワット/秒）、ベリル（出力15mw/s)、サファイヤ（20mw/s)です。これらは光学的に供給された固形レーザーではなく、モードロックされたガスのダイナミック・モデルで、不透明のＱスイッチがついています。お買い求めのサンレーサーには、タウリエッテン社のガーネット・レーザーが完全保証で標準装備されています。

粒子ビーム

重いW粒子のＣＭＧビームです。サファイヤ・レーザー同様、20mw/sの攻撃力があります。しかし、レーザーと違って、防御シールドを抜ける際に攻撃力が衰えることはありません。

補給

ビーム砲はいずれも艇の電源から充電する、内蔵バッテリーで作動しています。完全に充電が終わる前に発射した場合、レーザー砲の破壊力は減少します。発射しないで少し時間を置くと、完全に充電されます。

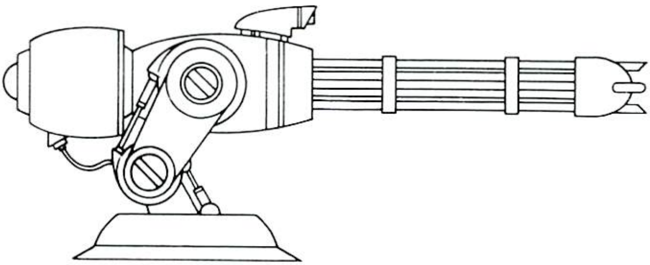
ダッシュボード上のレディ・ウェポン表示で、ビーム砲のマークの近くにあるのは、サーキュラー・インジケータです。その大きさによって現在の充電状態が分かります。フルサイズに始まり、激しい攻撃を行なうと半分に、１/４にと減っていきます。ビーム砲は、半分ないし１/４の電力を消費することが分かります。

マニュアルおよびオートマチック砲撃

レディ・ウェポン・ディスプレイ上の充電表示の隣には「M」という文字が示されています。これは「マニュアル」の略で、現在砲撃はマニュアルで行なわれていることを示します。

場所によって不可能なことも多いのですが、オートマチックのロックオン、砲撃装置を使うと、この表示が「オートマチック」を表わす「A」に変わります。

この「A」の使用方法は単純で、初めに自分で何発か発射すると、あとは艇が２秒ごとに砲撃を行ないます。ビーム砲での攻撃中に、レディ・ウェポンを変更し、ミサイルを発射することもできます。



■ミサイル

ビーム砲と違ってミサイルは高価です。ミサイルは、一度発射するとなくなってしまいますが、敵に与えるダメージの大きさは、他の兵器とは比較になりません。ターゲットはレーダーを妨害したり、かわしたりすることができます。

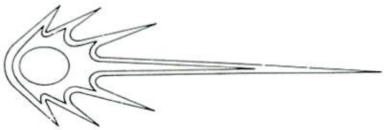
この宇宙艇には、オートマチック・ローディングのミサイル発射筒が１基備えられていますので、10基までのミサイルないし、20基までのプラズマ魚雷またはそれらを混成して使用することができます。
ミサイル・システムがダメージを受けた場合には、ミサイルを発射することはできません。

発射後のローディングには、５秒かかります。発射筒の準備ができると、ダッシュボード上のレディ・ウェポン・ディスプレイにあるレディ・ライトがグリーンに変わります。

ミサイルは標準で２Ｇの加速を持ち、燃料に応じて30秒ほど飛びます。このサンレーサーで使えるミサイルは、次の３種類です。

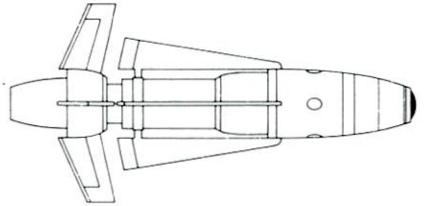
プラズマ魚雷

超加熱されたガス弾で、ターゲットに75メガワット相当のダメージを与えます。安価で小型ですが、熱探知機能が無く、弱い兵器であると言えます。



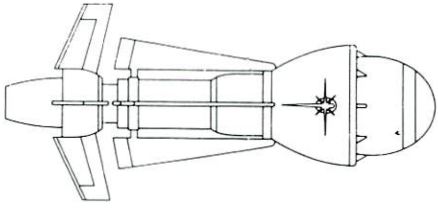
ＳＭ－Ｉ

「スタンダード・ミサイル１」の略。100メガワットのダメージを与えます。これには熱探知装置が備わっており、ＴＡＣで選択したターゲットを捉えることができます。『戦闘時のＴＡＣ操作』の項を参照してください。



ＮＯＶＡミサイル

非常に破壊力のある核兵器で、熱探知装置を持ち、250メガワットのダメージを与えます。ＳＭ－１同様、ＴＡＣで選択したターゲットに照準を合わせます。



《防　御》

■アーマー

全ての艇に標準装備されたアーマーは、超電導セラミック製で、衝突や熱によるダメージを構造全体に均等に広げる役割を果たします。各艇のアーマーは、防御の単位として個数で表わされています。

独立したプレートに付属しており、サンレーサーには４つのプレート(300個）が標準装備されています。この数は拡張することが可能です。

■フォース・シールド（前面シールド・後方シールド）

これは衝突のダメージを和らげますが、レーザーに対してはあまり効果がありません。もともとは、小惑星などの飛行中の危険に備えて設計されたものですので、小惑星やミサイルなどの物体の衝撃から機体を守ることはできますが、レーザー砲に対する防御力は１クラス劣るのです。

フォース・フィールドの、アーマーへのダメージ緩和力は、数値で表わされます。シールド＃１は、受けるダメージの１/２を防ぎ、＃２は３/４を、＃３は７/８を緩和します。シールドは機体の半分を覆うので、「前面シールド」「後方シールド」と呼ばれます。

■ECM

ＥＣＭ（Electronic coutermeasure）は、Ｘ線の陰極のテクノロジーを応用し、敵のレーダーを妨害する装置です。つまり、あなたの艇を狙うミサイルのエネルギー探知機を邪魔するのです。

ＥＣＭは、その防御率をパーセンテージで表わしたもので評価されます。レベルには、25％、50％、75％の３段階があります。
このパーセンテージは、ＥＣＭが相手のミサイルを妨害し、避けることができる成功率を表わすものです。ＥＣＭが外れると、ミサイルは通常通りあなたの艇を直撃します。ＥＣＭには衝撃を和らげる働きはありませんので、注意してください。

《戦闘時のＴＡＣ操作》

戦闘体勢に入った時、ターゲット設定コンピュータがいかに心強い味方であるか、あなたは実感することでしょう。戦略的な決断の際の重要なデータ提供だけでなく、兵器システムの照準と発射をコーディネートすることもできるのです。

■データ・モード

ＴＡＣはデータ・モードでいくつかの重要なインフォメーションを表示しますので、戦術決定の際に役立ててください。

戦略分析（３行目）

ターゲットの作戦の判定が提供されます。広範な戦闘の研究によって、ＴＡＣの精度は99.8%に達しておりますので、安心して頼ってください。ＴＡＣは敵の攻撃を次の10の戦略に特色付けます。

ＣＩＲＣＬＥ（旋回）

敵はあなたの艇の周りを旋回し、射程距離に近付かないようにしています。敵の背後に旋回して近付いてください。

ＣＬＯＳＥ（接近）

敵は至近距離から攻撃しようと、素早く近付いてきています。艇の速度を上げることで有利に働く場合が多いです。敵が通り過ぎてすぐに発射することです。

ＣＲＵＩＳＥ（クルーズ）

その艇は戦闘態勢にありません。

ＥＬＵＤＥ（回避）

敵は逆方向に加速して、あなたの射程距離から遠ざかろうとしています。先回りして相手を遮りましょう。

ＦＲＥＥ（退避）

ジグザグ飛行。敵は尻尾を巻いて逃げだそうとしています。高速で相手を捕まえてください。

ＦＯＬＬＯＷ（フォロー）

敵はあなたの戦略を真似ています。この戦略は敵があなたの背後にいる場合にのみ有効です。

ＰＵＲＳＵＥ（追跡）

この敵は最高速であなたを捉えようとしています。捕まりたくなかったら、迎え撃つことです。

ＲＡＭ（体当り）

衝突に備えること！

ＳＴＡＮＤ（スタンド）

敵は停止してあなたと向かい合っています。大型艇は、攻撃を仕掛ける前に、よくこの手を使います。

ＳＷＥＲＶＥ(スワーブ)
極端に高速の戦略で、衝突や砲撃から逃げるものです。体をかわしている宇宙船には、ミサイルはむだです。一定の距離をおいて、敵機を視界に捉えておきましょう。

アーマー残量表示(４行目)
戦闘時には最も重要な計器です。
この数字がゼロになると、機体は炸裂し、艇が破壊されます。ほとんどの艇はゼロに近付くと退避を試みます。ミサイルやビーム砲が命中したときには、必ずアーマーの残りをチェックしてください。それぞれの兵器が、シールドのある場合と無い場合で、どのくらいの破壊力があるかを知ることができます。

搭載システム・ディスプレイ(５行目)
敵のシステムを示したものです。この表示は戦略を立てる上で、必要な知識を得ることに役立ちます。例えば、敵のエンジンがダメージを受けていることがわかった場合、加速戦術は使えないでしょうし、ＥＣＭやシールドが故障していたら、ミサイルに対する防御力を大幅に失っていることが分かります。また、兵器がダメージを受けていることが分かればもうこっちのものです。

■兵器発射調整

ＴＡＣには選択したターゲットに向けて、兵器発射を調整する機能があります。
高性能ミサイル（ＳＭ－１およびＮＯＶＡ）の場合、ＴＡＣは熱を探知して報告します。ビーム砲に対しては、障害物の無い真っ直ぐな軌道をチェックします。ターゲットへの軌道が見つからない場合は距離が離れすぎているか、障害物があるかなので、ＴＡＣはビーム砲撃を中止します。この機能によって、不必要なビーム砲のバッテリーの無駄を（また、突然斬道上に現われた友好的な船を攻撃することも）まぬがれます。

《戦闘からの避難》

向こうみずな戦闘は、深刻なダメージの原因になるばかりでなく、あなたの評判にも傷がつきます。無法な闘いは、警察の処罰や賞金稼ぎの注意を引きつけることになりかねません。
戦闘態勢に入ってしまったとき、艇の安全のためいくつかの点に留意してください。

①停止したままでいることは自殺行為です。確かに照準は合わせやすいのですが、残念なことに敵にとっても同様です。ベテランのパイロットは常に機動しつづけます。

②ＴＡＣに表示された戦略を常に行なうという作戦も有効です。また、オーバーシュート（俗に言う「木の葉落し戦法」）など、独自の作戦を練ることも可能です。
敵が追跡を始めたら、逆方向に急速に加速してみたりすると、敵はあっさり通り過ぎてしまうこともありがちです。

③あなたの周りに障害物があれば、それを利用してみましょう。小惑星の後ろに隠れたり、反物質の破片に敵を衝突させたり、追跡や退避の際に惑星の周りでスリングショットを行なって、加速をつけたりできます。

④ターゲットがシールドを持っている場合には、まずビーム砲を使って相手にダメージを与えるよう試みてください。そして、ミサイルでとどめをさします。ビーム砲は、相手のシールドをより効果的に突き抜け、重要なシステムを破壊する突破口となりえます。

⑤敵が強すぎることが分かった場合は、退避してください。相手から10㎞以上遠ざかると敵のレーダーはこちらを感知することができず、追跡を中止するでしょう。

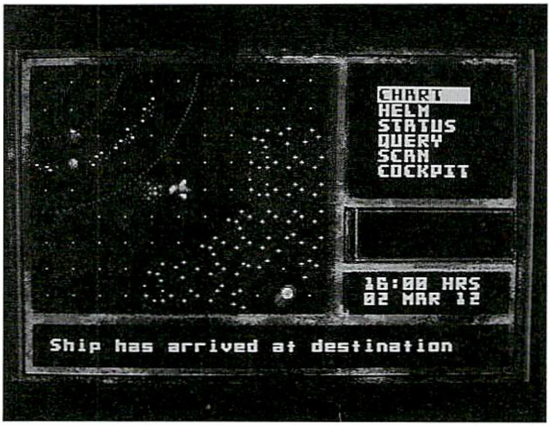
⑥積荷を放棄して、退避時のスピードアップをはかることができます。最大限の積載量の時、加速力は大幅に下回りますので、生死に関わる状況の時には、積荷を宇宙空間に投げ出してでも、素早く避難してください。

⑦最後の手段は、降伏を試みることです。通常の無線による降伏宣言の後、海賊や商人は積荷と引き換えに命を助けてくれる場合があります。
政府の艇は、報奨金を巻き上げます。

マンチーが降伏を受け入れたって
話は聞いたことがない！

星系内でのナビゲーション

基地と基地の間の長距離を航行できるのは、ナビゲーション・コントロール時のみです。星系の配置や自分の艇のステイタスを確認したり、現在いる星系全体を眺めたり、星系間の航行に使用するマリーゲートの位置を表示したり、日付と時刻を表示したりします。



コクピットのビュー・スクリーンと違って、ナビゲーション・コントロールは、あなたの目から見た周囲の様子を投影するものではありません。
ナビゲーション・コントロールのスクリーンの左上には、現在いる星系の一部を、あなたの艇を中心にして表示しています。各星系とも32×32のグリッド（ますめ）で、1024のセクターに分けられており、各セクターは１辺が1,000,000kmです。セクターはマップ上にドットで表わされています。

このマップの記録は非常に複雑なのですが、電子データベースの働きで、コンスタントに更新されています。宇宙空間を移動し、マップ上の新しい地点へと艇が進んでいきます。星系内の惑星が時間の経過によって、どのように軌道を変えるかに注意してください。

セクター内で他の宇宙艇に遭遇すると、ナビゲーション・コントロールはパネル下部のメッセージでステータスを表示し、警戒を促します。
右上には使用できるコマンドが表示されます。

■ナビゲーションモードのコマンド

CHART(チャート)
星系内の指定した位置へのコースを図で示します。このコマンドを選択すると、あなたの現在のセクター付近にカッコが現われますので、目的地までそのカッコを移動してください。コンピュータは、その地点までの最短コースを表示します。

HELM(ヘルム)
これはコースを作図した後に選択することができます。自動操縦で航行を開始する場合に選んでください。ナビゲーション・コントロール・スクリーンには、各ステージへの所用時間が表示されます。
攻撃を受けると自動的に航行を停止します。戦闘状態を抜け出ない限り、移動を再開することはできません。
自動操縦モードは宇宙空間に散らばる危険な障害物、小惑星、反物質の破片などを上手に避けてくれます。しかし、これらの危険を避けながら航行するには、時間がかかることを頭においてください(特にエンジンがダメージを受けているとき)。まっすぐでも、障害物の間を抜けるコースが、必ずしも一番の近道とは限りません。
これらの障害物については後の項でまた説明します。

STATUS(ステイタス)
このコマンドは、あなたの名声と財産を表示します。無線を傍受した情報を元に、帝国や海賊、マンチーの間でのあなたの評判を割り出し、また兵器やアーマー、設備とその状態を表示します。

QUERY(クウェリー)
指定の場所についての情報があれば、そのデータを照会して表示します。~~特別な危険や歴史など、その場所に関する知識も多少提供されます。~~

SCAN(スキャン)
これは、星系の他のパートを見るコマンドです。これを選択すると、あなたの現在のセクター付近にカッコが現われます。これをマップ上で移動すると、新しい場所がスクリーンの中でスクロールします。場所を選んでから、それについての情報をQUERYで検索することもできます。

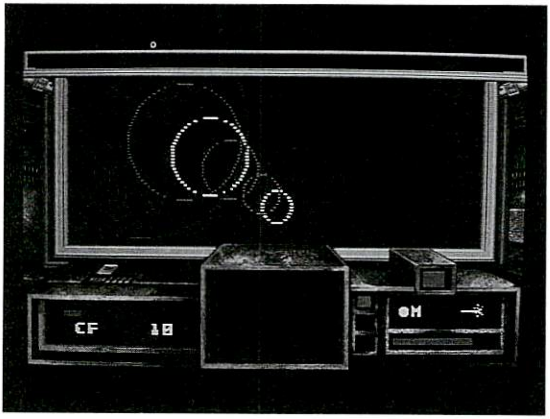
COCKPIT(コクピット)
これを選択すると、元のビュー・スクリーンに戻ります。

故障中!! 修理不能。
まだ5、6回しか使っていないのに!
大したもんだぜ、マンデンワークス!

星系間の旅

帝国の科学力はすばらしく、私たちは、かつての人類の常識からは考えられないくらい広い範囲の活動場所を得ています。遙か彼方の星々との交流は、私たちに様々な恩恵をもたらしてくれました。しかし、理論上はともかく、実際問題としてワープという航行手段はまだ発明されていませんので、宇宙船はいずれも亜光速で航行します。ですから、普通の手段で星系間を旅するには何ヵ月も何年もかかってしまうのです。では、どうやって何光年も離れた星々と行き来をしているのでしょうか。

突破口はンンか？



幸運なことに帝国内の星系をワームホール（ワープ効果が得られる筒状のホール）で結ぶ、古代のマリーゲートが見つかったのです。発見当時は、その安全性を巡って様々な議論が戦わされましたが、現在、人類には何の影響のないものだと確認されています。ですから、マリーゲートの使用には何ら問題はなく、現在では効率の悪い冷凍睡眠艇などよりもずっと一般に普及しているのです。

このマリーゲートとは、星系同士を短時間でつなぐ通路のようなものの入口です。各星系間がトンネル状のワープ通路で結ばれていると考えればよいでしょう。用途と範囲は限られてしまいますが、特定の星系への移動には最適です。どのマリーゲートがどこの星系へ飛べるのかは、ナビゲーション・コントロールのデータベースで調べることができます。また、公式のファーアーム地図には必ず記載されていますので、そちらをご覧になってもいいでしょう。

サンレーサーは現在知られているマリーゲートでの星系間移動には、充分に耐えられることが、帝国の専門家によって保証されていますのでご安心ください。ただ、マリーゲートの性能は完全に解明されたわけではありませんので、安全のため、次の点に注意してください。

①マリーゲートを使用できる知的生物には、人間、バーキリ、シシャザーグ、ダヴン、ブラウニガラ、サスラーなどがあります。これ以外の生物は、現在のところ、ワームホール内では生存できないとされています。生物を積載している際には充分注意して下さい。また、不適合生物との戦闘の際に、彼らをマリーゲートに追い込んで殺してしまうという戦法を使うこともできます。

②マリーゲートの奥は、長く深い筒状のものです。サンレーサーのスクリーンには連続した輪のように表示されますので、ちょうど輪くぐりをする感じで、輪の中心に艇を寄せて、奥の方に向かって操縦してください。ゲートのワームホール効果を得るには、最低21m/secの速度を保たねばなりません。

③一度ワームホールに入ったら、輪の中心に船体をキープしてください。曲がりくねっていますから技術が必要ですが、慣れればそんなに難しくないはずです。ゴールに到達する前に輪からはみ出してしまってワームホールを抜けてしまうとジャンプは失敗です。あなたはもとの星系のゲート付近にはじき出されてしまいますから、注意してください。うまくサンレーサーを操縦してワームホールの終点に達すると、目的の星系のマリーゲート近くの通常の宇宙空間に出ます。

④ワームホールはできるだけ速く抜けてください。ホール内の腐食ガスが船体のアーマーにダメージを与えるからです。マリーゲートに入るときは、アーマーの値に充分注意し、あまり残量がないときは、艇の補強をしてからマリーゲートを使用した方がいいでしょう。
帝国の研究者たちは、この腐食を防ぐヌル・ダンパーを開発しました。しかし残念ながら、関税の問題で宇宙の一部の場所ではヌル・ダンパーの使用が認められていません。詳しくは~~マンデンワークスの代理店~~におたずねください。

ブラックマーケット

TRAVELLER'S RECOGNITION GUIDE

PLANETS

SHIPS

BASES

HAZARDS OF ASTROGATION

GUIDE TO THE FAR ARM

BASE FACILITIES

OTHER THINGS TO DO AT BASES

FACTS AND FALLACIES ABOUT THE FAR ARM

旅行者の手引

ここでは旅行者の皆さんが宇宙空間で遭遇される物体について説明します。
それぞれの記載にはあなたのビュー・スクリーンやナビゲーション・コントロール・マップに現われる形を示しました。

■惑星

基本的に3つの種類に分けることができます。
警告：サンレーサーで大気圏の中に込らないでください。この艇には惑星探査の設備がありませんので、空気抵抗と摩擦熱で機体が燃えてしまいます。ごく希に、大気の密度の関係で侵入を図れる惑星もありますが、それはあくまでも例外と覚えておいて下さい。

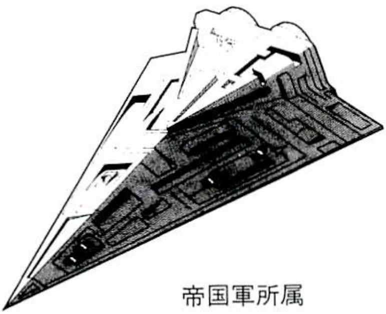
■宇宙艇

宇宙旅行の人気が高まるにつれて、宇宙空間で出会う乗り物はどんどん増えてきています。旅行者の安全と便宜をはかり、この項では広く用いられている宇宙艇の種類をいくつか紹介しておきましょう。

ここで使われている省略形

m……メートル　t……トン　mw/s…メガワット/秒
°/sec…度/秒　g……gravity(加速の標準単位)

タイタン　TITAN



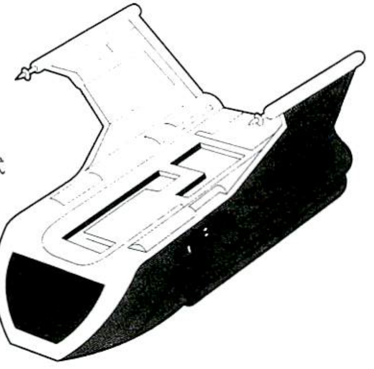
帝国軍所属

タイプ：	インペリアル
クラス：	ヘビー・クルーザー
船体の色：	グリーン
長さ：	95m
重さ：	2,232t
アーマー：	1,000
ビーム：	粒子ビーム(20mw/s)、砲筒式
ミサイル：	NOVA
シールド：	前3、後3
ECM：	50%
推進力：	Imp.造船所製陽電子ドライブ
加速：	0.15g
旋回(°/sec)：	10

帝国艦隊の誇るタイタン型クルーザーは、姿を見ただけで海賊も顔色を失うほどの素晴らしい艇です。まさにタイタンは軍備と防衛を担う完全無欠の作品だと言えるでしょう。ならず者の集まる無法地帯を担当しています。

クルーザー CRUISER

帝国軍所属

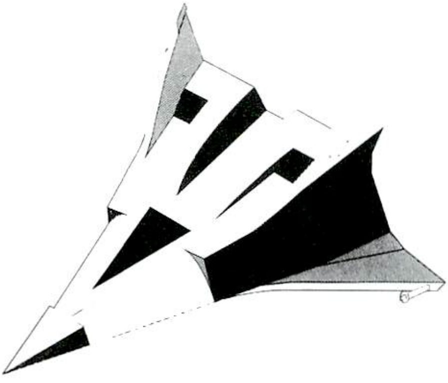


タイプ： インペリアル
クラス： ライト・クルーザー
船体の色： グリーン
長さ： 50m
重さ： 478t
アーマー： 435
ビーム： サファイヤ・レーザー(20mw/s)、砲筒式
ミサイル： ＳＭ－１
シールド： 前３、後２
ＥＣＭ： 30％
推進力： ５ラジオニクスＭＥＧＡリアクタ
加速： 0.30g
旋回(°sec)：25

治安の良い星系の保安部隊としての役割を果たしています。しかし海賊の活動が活発になって来ると、この艇も宇宙空間を遠くまで追跡することもありますが、どんなに設備のよい海賊船とでも、対等に闘うことができる船です。

ハンター HUNTER

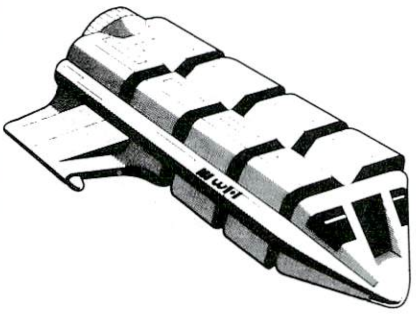
賞金稼ぎがよく使うタイプです



タイプ： インデペンデント
クラス： 戦闘機
船体の色： グリーン
長さ： 21m
重さ： 90t
アーマー： 350
ビーム： 粒子(20mw/s)
ミサイル： ＳＭ－１
シールド： 前３
推進力： ３ラジオニクスＭＥＧＡリアクタ
加速： 0.31g
旋回(°sec)：40

粒子ビームと前面３のシールドを持つ凶悪な殺人艇です。賞金稼ぎに人気の高いモデルで、餌をもとめて無法地帯をうろついている姿が良くみられます。

タンカー TUNKER　商人の使う輸送船です。



タイプ：　商人
クラス：　貿易艇(積載量50t)
船体の色：　ブルー
長さ：　45m
重さ：　371t
アーマー：　360
ビーム：　ベリル・レーザー(15mw/s)、砲筒式
ミサイル：　ＳＭ－１
シールド：　前１、後２
ＥＣＭ：　20%
推進力：　多様
加速：　0.20g
旋回(°sec)：15

裕福な易貿商に好んで使われる、堅固な構造の輸送艇です。積荷運搬を主目的としてはいますが、防衛力もかなりのものです。

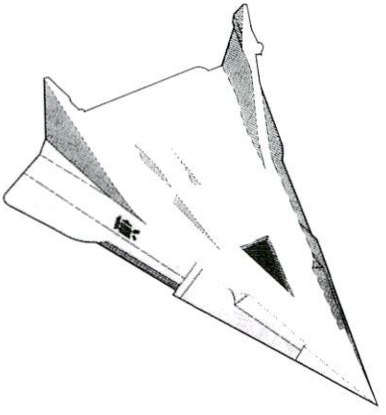
スコウ SCOW　貿易商がよく利用します。

タイプ：　貿易商
クラス：　貨物船(積載量10t)
船体の色：　ブルー
長さ：　23m
重さ：　74t
アーマー：　210
ビーム：　ガーネット・レーザー(10mw/s)、砲筒式
シールド：　後１
ＥＣＭ：　－
推進力：　艇により異なる
加速：　0.25g(艇により異なる)
旋回(°/sec)：20



まじめな労働者に人気の高い艇で、貨物のスペースを多く取っているのが特徴です。

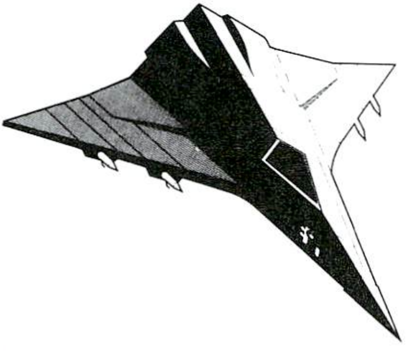
コルセア　CORSAIR　海賊船として登場することが主です。



タイプ：　海賊船
クラス：　ライト・クルーザー
船体の色：　オレンジ
長さ：　48m
重さ：　434t
アーマー：　405
ビーム：　ベリル・レーザー(15mw/s)、砲筒式
ミサイル：　ＳＭ－１
シールド：　前２、後２
ＥＣＭ：　25%
推進力：　５ラジオニクスＭＥＧＡリアクタ
加速：　0.30g
旋回(°sec)：30

開発されてから20年もたつのに、現在でも非常に強力な艇コルセアは、もっぱら開拓地や無法地帯で人気があります。敵のコルセアに出くわしたときの最善の策は積荷をあきらめ、パイロットの機嫌がいいことを祈るばかりです。

ダート　DART　海賊船です。

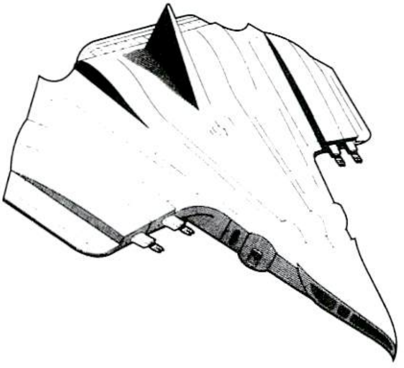


タイプ：　海賊船
クラス：　戦闘機
船体の色：　オレンジ
長さ：　12m
重さ：　16t
アーマー：　245
ビーム：　ガーネット・レーザー(10mw/s)
ミサイル：　ＳＭ－１
シールド：　前２
ＥＣＭ：　10%
推進力：　ポレル・ハイパフォーマンス
加速：　0.30g
旋回(°sec)：45

あまり羽振りの良くない海賊につかわれるもので、内装などは荒削りですがエンジンの性能は優れていて、驚くほど機動性が高い艇です。ダートとの闘いでは、相手を振り回してアーマーを破壊するとよいでしょう。

宇宙艇はすべて帝国に属するものとは限りません。次に上げるものは、敵国マンチーの宇宙艇です。帝国海軍の要請により、マンデンワークス社はこれらのエイリアンの基本的な宇宙艇のタイプを調べました。

バルチャー　VULTURE

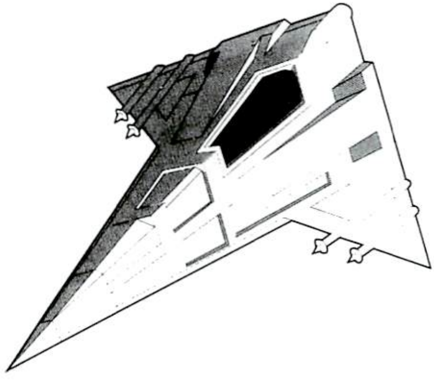


タイプ：　マンチー
クラス：　ライト・クルーザー
船体の色：　バイオレット
長さ：　49m（目測）
重さ：　456 t（目測）
アーマー：　480（目測）
ビーム：　サファイヤ・レーザー（20mw/s）
ミサイル：　プラズマ魚雷
シールド：　前2、後1
ＥＣＭ：　－
推進力：　不明
加速：　0.30g
旋回（°/sec）：25

マンチーのバルチャーは、帝国の宇宙艇に遭遇すると、例外なく攻撃をしかけてきます。そして絶対に降伏を受け入れませんので細心の注意が必要です。

ワスプ　WASP

タイプ：　マンチー
クラス：　戦闘艇
船体の色：　バイオレット
長さ：　11m
重さ：　13 t
アーマー：　180（目測）
ビーム：　ベリル・レーザー（15mw/s）
ミサイル：　プラズマ魚雷
シールド：　－
ＥＣＭ：　－
推進力：　不明
加速：　0.45g
旋回（°/sec）：50



驚異的な速さと、機動性を持つ偵察用艇です。帝国の外れでサポートもなく闘うケースが多いので、カミカゼ作戦で突っ込んでくるパイロットもかなりいます。

■宇宙に潜む危険

宇宙空間にはおそろしい危険が満ちています。海賊などを相手にした戦闘がそのひとつですが、その他に避けることのできない天災もあります。以下に起こり得る自然災害をまとめてみました。

反物質粒子フィールド
致命的な障害物です。反物質原子には通常の物質と正反対の電気エネルギーが含まれています。物質と反物質がぶつかると、エネルギーの爆発が誘発され、双方を破壊してしまいます。
艇に備えられたシールドには、反物質の粒子に対してわずかな防御力しかありません。唯一の対策は、ゆっくりと慎重に操縦して、これを回避することだけです。

小惑星
巨大な互礫や氷の塊で、速度が遅ければ艇に装備されたシールドで防ぐことができます。

ブラックホール
これは巨大な惑星の名残で、目には見えませんが、その重力があまりにも強いため、どのような宇宙艇でも(光ですらも)、その引力に逆らうことはできません。
これまでに発見済みのブラックホールについては、当艇のデータベースに記録されていますが、専門家の意見ではまだまだ地図に記載されていないブラックホールは、いくつもあるとのことです。十分注意してください。

イオン・ストーム
エネルギーを帯びた、強い竜巻状の微分子の霧です。物質をイオン化しますので、貨物が駄目になったという被害届が、貿易商から時たま出されています。

星雲
これは、宇宙空間に発生するガスと塵の雲です。ここを通過するときは艇の進行が妨げられるので、必要以上に時間がかかってしまいます。
また、中には腐食性のガスもあり、船体のアーマーが損なわれてしまうこともあります。

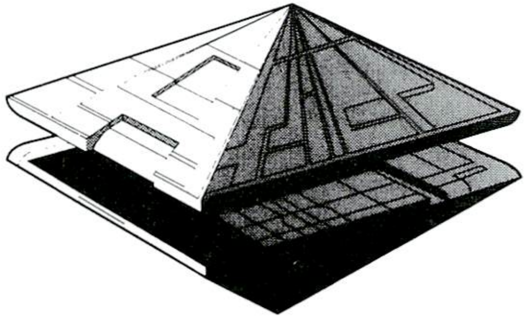
目的地がこのようなフィールドにある場合、しばらくの間別の場所を旅してみることも一つの策です。惑星などは時間が経過すると軌道がずれて、そのフィールドから外れることもあるからです。

セクター上の地図に
記載されていないホールあり。要注意!

■宇宙基地

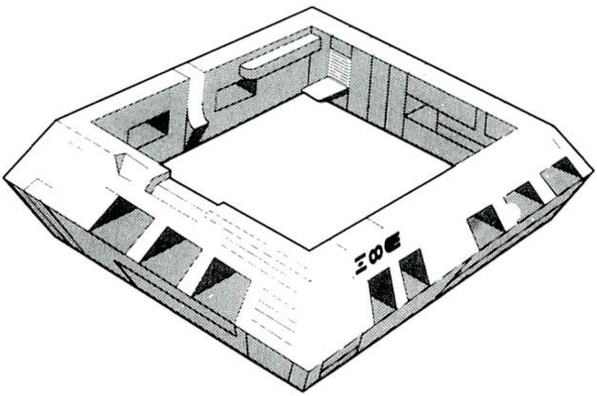
星間旅行者には命ともいえる宇宙基地は、安全地帯であり、修理工場などが備えられ、商取引を行なうこともできる上、情報を仕入れる場所でもあります。
人と出会ったり、艇を修理したり、新しく装備や貨物を購入することができるのはここだけです。
以下に一般的な基地の例を示しておきます。

スターベース



これは帝国のなしとげた最も輝かしい偉業で、宇宙空間に築かれた先進都市です。旅行者のどのようなニーズにも答えることができる設備を備えており、どのスターベースでも、優れたパイロットや、素晴らしい製品を見つけられます。
他の基地と違って帝国のスターベースでは、密輸品の規制のため、入って来る宇宙艇をチェックしています。密輸の現場が押さえられると、貨物は没収されてしまいます。

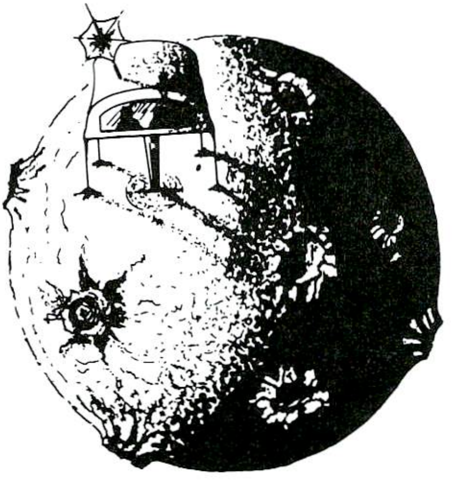
拓殖基地



ここは、まだスターベースを築けるほど開発されていない地域における商業の中心です。簡素ながらも旅行者が、最低限必要な用を足すことはできます。

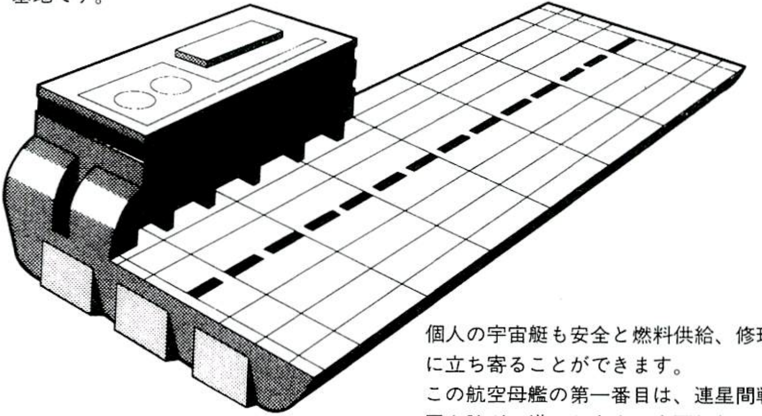
採堀ステーション

辺境の開拓地で、原材料を都会に提供しています。ほとんどが資源の豊富な小惑星に築かれた粗末なステーションです。これらは通常マイコンやコンベック社といった巨大企業によって経営されています。



帝国航空母艦

新しく構築された帝国艦隊の航空母艦で、警察も設けられており、無法地帯における治安基地です。



個人の宇宙艇も安全と燃料供給、修理のために立ち寄ることができます。
この航空母艦の第一番目は、連星間戦争で帝国を勝利に導いた有名な海軍提督の名前をとってつけられたコスというもので、アーム帝国のアークチュラス星系に位置しています。
この他の航空母艦は現在建築中です。

ファーアーム・トラベルガイド

マンデンワークス社、ファーアーム店でこの宇宙艇をお買い上げ頂きまして、まことにありがとうございます。引き続きご愛顧を賜りますよう心からお願いいたします。私どもはお客様のご期待にそうよう、アーム帝国の中心地で行なわれているユーザーサポートに優るとも劣らないサービスを提供したいと考えております。

2300年の帝国の歴史の中で、ファーアームは比較的新しい星系です。
小さいながらも耐久性に優れたマリーゲートのネットワークが発見されてから、まだ1世紀もたっていないのです。2217年にリーディング・エッジ号がシギュア星系のイオン・ストームで遭遇しなければ、発見はさらに遅れていたかもしれません。

その後、新しい世紀に渡るまで開拓は続けられましたが、辺境のファーアームは、あまり人々の注意を惹いていませんでした。しかし、グリフォン星系に住む荒くれた開拓者、野蛮で愚かなリベリオン人たちに目をつけられてしまいました。

帝国は2303年の連星間戦争で、この悪党どもを退治しました。このときの帝国海軍のコス提督の活躍はめざましく、のちにその勇気を称え、ゴールデン・サンバースト勲章が授与されました。生存している人間に贈られる中では最も素晴らしい名誉です。

ファーアームが帝国に受け入れられたのは、ヒアスラ皇帝がアベンスター公妃にデネブ星系を統治させようとしてからです。宇宙で最も乱暴で危険な地域の清浄化を任された公妃を人々は気の毒に思ったものです。ところが世論の予想を裏切って、アベンスター公妃はデネブをファーアームで最も洗練された都市に生まれ変わらせたのです。
安全な港、全ての市民に与えられた素晴らしい住居…。今日ではファーアームは八つの星系内に12もの基地を持つ繁栄を築きました。

また帝国100人議会に代表を送り込んでいます。多星系企業のマイコン社やコンベック社も、独立企業のロス、ラグランジュ、トローシャル各社と平和的に共存しています。いずれも皆さんの生活に豊かさを提供する企業です。

プラス海賊、マンチーの襲撃、地図にないブラックホール。
しかも、どのプレゼントもタダだとよ！

ファーアームを旅行される際には、ぜひこれらのエキサイティングな星系にお立ち寄りいただきたいと思います。いずれもマリーゲートの便利なネットワークで結ばれています。

カロノス　KARONUS
ヒアスラ・スターベースの素晴らしい眺望とマイコン社の第一採堀ステーションが見所です。この付近の海賊はほとんど全滅しました。

デネブ　DENEB
公妃アベンスターの住居、デネブプライム・スターベースはきっとあなたの思い出に残るでしょう。海賊も公妃の賢明な治世によって、ほとんどなりをひそめました。

グリフォン　GRYPHON
コンベック社の東部採堀ステーションがあり、抗夫や鉱物学者、観光客の皆さんを、心よりお待ちしています。連星間戦争の記念碑が宇宙空間に設置されています。

アークチュラス　ARCTURUS
マイコンIIの採堀ステーションがあり、インダストリアル・テクノロジーに造詣の深いみなさまのおいでをお待ちしております。帝国艦隊の輝ける法のシンボル、航空母艦コスがあるのもこの星系です。

ナーシー　NAR'SEE
豊かな採堀コロニーで、鉄河系でもっとも純度の高いチタニウムを産出しています。ナーシーの反物質層は人気の高いエンターテイメントです。宇宙は広いので避けて通るのは難しくありません。

バスルチ　BASSRUTI
フリーギルドの拓殖地で、税金や政治に対して新しい社会的な姿勢を持つ実験地域です。バスルチ遺伝工学研究センターは近い将来、生命の摂理について、新しい発見を報告するでしょう。

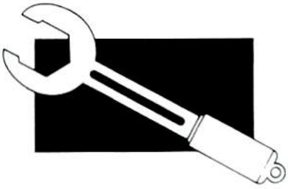
シギュア　SIGURE
環状の自治拓殖地で、マンチーの侵入者を攻略し、最近では海賊の被害も減っています。

ゼッド　ZED
マイコンIV拓殖地では、高名な引力物理学者ゾリア・プロスク博士が画期的な研究を進めています。
帝国内の住民をファーアームに引きつける一つの要素となっています。

■基地内の設備

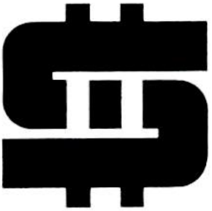
観光客の話す言語はさまざまな上、異なった周波数域を用いる場合も多いので、基地では設備をマークで表わした統一コードを採用しています。

修理



レンチのマークは修理工場をあらわしています。そこで働いているスタッフに燃料の補給や修理を頼みましょう。
燃料の補給については、自動的にあなたの艇に必要な燃料の価格表を、スタッフが見せてくれます。
アーマーや艇のシステムの修理を頼むと、スタッフはあなたの艇のダメージを素早く見積り、修理に必要な金額をおしえてくれます。料金を支払うと、基地にいる間に修理をしておいてくれます。
交換よりは修理の方が安いことを覚えておいてください。

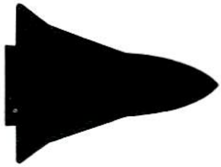
貿易



＄マーク（高名な貿易商アイゴン・ストーロン一族を称えて）は貿易ポイントを表わしています。もっとも手軽で、ファーアーム中で幅広く行なわれているビジネス手段がこの貿易で、宇宙旅行を始めたばかりの人でも、あちこちの星系を旅する機会が得られる上、ファーアームの生活水準の向上を助けることにもなります。

カウンターに近寄ってトレーダーに品物の売買を持ちかけてください。商品を買う場合、相手は現在仕入れることのできる品物のリストを見せてくれます。いずれも便利な１トン単位のコンテナで取り引きされています。鉱物や農作物などの原料の場合は梱包も簡単ですが、ハイテク製品や贅沢品の場合は、輸送時の破損を防ぐために梱包や詰め物、シールド・ジェネレータなどが容量の大部分になっています。
品物を売る場合も、トレーダーがあなたの貨物に対して値段をつけてくれます。

装備



ロケットのマークは兵器や防御システム、エンジンのグレードアップその他、幅広い装備を必要に応じてあつらえることができる店です。アーマーのグレードアップ、スペアの貨物用ポッド、ターボ機能の取り付けなど何でもファーアームのディーラーにご相談ください。うれしいことに取り付け費用は無料です。

酒場

陽気なパブレストランで、宇宙の様々な地域から訪れた旅行者でにぎわっています。ここであなたは帝国の艦長や辺境バーキリからの貿易商に出会うかもしれません。

■基地でのその他の活動

基地区では誰にでも話しかけることができます。誰かが話しかけると、それに対する答えがいくつか、スクリーンの下にあらわれますので、その中から答えを選んでください。選択された言葉に応じて会話が続けられます。
持ち物を調べたり手に入れたりすることもできますし、どこかのドアや金庫をあける鍵が見つかる場合もあります。(ファーアーム合同通商議会は窃盗や不法侵入に対していかなる責任も負いかねます。これは単なる情報としてここに記載された次第です)
その他、あなたの現在の持ち物のリスト、艇のコンディション、ファーアームの様々な党派から見たあなたの評価などの情報もここで手に入れることができます。

ベースを離れるには、あなたの艇のハッチの横に立ち中に入ってください。自動的に基地を出発します。ファーアームのエキサイティングな旅をお楽しみください。

■ファーアームの実像と虚像

私たちの故郷は、帝国全土の注目を集めています。まだまだ未開の地があるアドベンチャー性はもちろんですが、悲しいことにマイコンⅢの基地で起きた事故によっても有名になってしまいました。ファーアームを訪問なさる際には、どうかご自分自身でこの地の実際の姿を見いだしてください。

ぜんぶ信じろって言うのかい?

①帝国の領土はファーアームからさらに伸びつつあります。防衛軍や警察などを統治することによって帝国はその権力を保っていますから、いわゆる「無法地帯」などというものは実際には存在していません。もちろん宇宙空間を旅する人にはある程度の危険はつきものですが、それはアーム帝国内どこでも同じことではないでしょうか。

そんなこたあないようだ

公妃アベンスターによって制定された賞金制度は、わが国の犯罪の数を激減させました。法を破った者には、それぞれの犯罪に対して賞金がかけられます。これは賞金稼ぎによる悪者退治を奨励するためです。

②スカーレット・ブラザーフットは海賊ではありません。自由貿易を行なう者の組合で、厄介な政府の手続きなしに貿易を行なうことを望んでいるだけです。ときたま過激な行動も見受けられますが、現在では、かつてのような攻撃的な手段はとられていません。海賊による被害も、2303年の反乱失敗以後、年々減少しています。

③「心理的暗殺者」が存在するという「ブラックハンド」にまつわる噂も、単なる作り話です。物語としては興味深いものですが、そのような知的生物が本当にいるわけがありません。触っただけで人を殺したり、いつの間にか催眠術をかけたり、見つめるだけで発狂させたりするような生物は、このファーアームにはいませんので、どうかその点にはご安心ください。

——だとさ!

④マンチーの嫌がらせもそれほど大きな問題ではありません。マンチーとわれわれは確かに隣接していますが、観光客を脅かすようなものではなく、また彼らのマリーゲートはここへはつながっていませんので、マンチーはごく外れに、しかも僅かしか入ってきません。ましてや、われわれには強大な帝国警察がついていますので、何も恐れることはありません。

マンチーの敵意によって、ファーアームの生命体に対して偏見を持たないでください。彼らは、優れた知性を持っていますし、信頼に値します。原料や製品の取引、バーキリの貿易会社との情報交換なども行なえますし、誠実に接すれば向こうも必ず同じ態度でこちらに接してくれます。

星々の軌跡

—*Stars of Opportunity*—

星々の軌跡 *—Stars of Opportunity—*

ニール・シャピロ

僕の父は、ファーアームでも有名な宝石細工士だ。

デンビアン・ジルの真珠の輝きを引き出すことや、手にした者の目をくらますほどのシギュリアン・フレーム・ダイヤモンドの光を上手に生かす細工ができる。僕の家族は代々この商売についていて、父はその一人息子である僕が自分の後を継ぎ、いつの日か宝石のカットの仕方やネックレスの作り方を覚えることを夢みていた。だが、僕はそんなものには全然興味なかった。宇宙に出ることを望んでいたのだ。

父はこのことで相当がっかりしたようではあったが、自分には考えられもしない僕の生き方を理解してくれようとした。後には通商組合の入会金まで出してくれたほどだ。

そして、夜ごと僕が宇宙に思いをはせることを許してくれていた。父もなんとか時間を作って、アークチュリアン星の薄暮の中、一緒に望遠鏡をのぞき込みながら、ファーアームについての僕の話に耳を傾けてくれたものだ。

そんなある夜、僕はきらきらと輝くデネブ星を望遠鏡の中心にとらえて父に言った。

「ここには公妃アベンスターが住んでいるんだよ」

僕は父に望遠鏡をゆずり、「デネブは以前、ファーアームの中で最も危険な星だったんだ。海賊がうようよいてね。公妃と帝国防衛軍のおかげで、平和になったんだよ。今じゃスカーレット連盟が残っただけだけど、奴らでさえ影をひそめてしまったほどさ」と話した。

父は望遠鏡から目を離して、小石の散らばった足元の地面を見やった。

「アベンスターは従兄のヒアスラ皇帝と同じくらい勇敢だけど、皇帝と違って本当に国民のことを考えている。だからこそ国民は、何をいちばん必要としているかを知る力が与えられていると思うんだ。与えられていることが、良いことなのかどうか僕にはわからないけど。ほら、もう一度見てごらんよ」

「父さんには、お前がどうしてこんなことに夢中になるのかわからんな」父は言った。

「わしは自分の手で毎日星をつかむことができる。お前は絶対に手に入らないものを夢みているんだ」

ため息をつきながら父はもう一度望遠鏡をのぞき込んだ。だがその前に、ちらっと自分の仕事部屋の方に目をやったのを僕は見逃さなかった。星が僕を呼ぶように、父の仕事が父を呼んでいるんだ。

僕は自分がファーアームの星に向かって、一人で旅立つ日もそう遠くないことを知っていた。

□□□□

それからしばらくして、宇宙を旅したいという僕の夢が叶えられる日がきた。

父は僕を、スターポートの貨物艇プリンセス・ブルー号（僕が乗った初めての宇宙艇！）の乗船口まで送ってくれた。

父は、宝石商には受けのいい、だが、少々時代遅れの正装をしていた。僕は新しい宇宙艇のユニフォームを着ていた。

父は僕の肩に手をおいて「これがお前の望んだものだ。だが、わしの教えたことも、いつか宇宙の中でお前の助けになることがあるかもしれんな」と言った。

出発の合図が鳴り響いた。僕は父を強く抱きしめると、荷物を肩にかけた。

プリンセス・ブルー号の乗船ランプに立つと、僕は静かに艇内に吸い込まれた。

□□□□

今、僕は宇宙を漂っている。乗組員は他にだれもいない。小さな偵察艇のビュー・スクリーンに映し出される何もない空間を、ぼんやりと眺めている。

流れる星々、黒いベルベットの上に散らばったダイヤモンド…。父に見せてやりたい。僕がどうしてもこうすることを望んだ、その理由を分かってもらえるかも知れない——。

□□□□

プリンセス・ブルー号は最初の宇宙艇としては素晴らしかった。キャプテンやクルーは優れていたし、ホーキング・ドライブという強力なエンジンによって、アークチュリアン星系の外れから、別の星系へとスムーズに航行することができた。エンジンの振動は心地よく、心音のように僕たち全員を包んでいた。その音に浸りながら、僕らは食事をし、酒を飲み、生活し、眠った。

そしてある日、その音が止まった。

その瞬間、僕はひどく驚いた。突然の静けさに何か落ち着かないものさえ感じた。

だがそれは、キャプテンがハイパースペース・ジャンプに備えて、エンジンを停止したからだということにすぐ気づいた。初めてのジャンプだ！

船首をカバーするガラス状のドアが、ゆっくりと下がりはじめ、僕は初めてビュー・スクリーンではない、本物の宇宙をこの目でみた。乗務員のほとんどが、艇がアプローチする様子を見るため、ここに集まっていた。僕たちが目にした光景は、さながら巨大な絵のようだった。床から天井まで、ぐるりと壁を覆ってしまう、うごめく生きた絵画。

僕は一瞬自分が膨張する宇宙の中、散らばる星の間に落下して行くような気がした。

その付近にマリーゲートがあるはずだったが、僕の目にはまだ見えなかった。プリンセス・ブルー号が、的を狙って投げられた槍のように、そこに向かって突き進んでいるのだということは知っていた。

二等航海士が僕を見てにっこりした。

「ほら」彼はまっすぐ前を指さした。「星がちかちかして、光が屈折しながら色を変えているところがあるだろ。よく見ててごらん、もうじき見えるはずだ」

僕は、はるか遠いゲートがちらとでも見えはしないかと、目をこらしてみた。宇宙空間では星は雲や気流に妨げられることがないので、はっきり標識のように見える。だが、目の前に見えるこれらの星は、僕の住んでいたマイコンIIの夜空のそれのようにまたたいていた。僕は父と一緒に望遠鏡をのぞいた夜を思いだした。

ついにそれが見えた。

「見えた」僕はささやいた。「マリーゲートだ」

二等航海士はゼディアン・シャンペンの入ったグラスを差しだした。デッキの照明が落とされ、流れ込む星あかりが、泡立つ液体を通して虹を描き出した。機体の壁にカラフルな光のリボンが明滅した。

「君の初めてのゲート突破に乾杯！」二等航海士がそう言うと、プリンセス・ブルーの乗組員全員がグラスを掲げ、乾杯してくれた。クリスタルのシャンペングラスは、ゲートの周りで瞬く星のようだった。

プリンセス・ブルーは、なおもゲートに近づいていった。まるで核燃料よりも熱い、神聖な火を神によって灯されたかのように、ゲートの周りの星たちが動いていた。かがり火にあおられて震える、ホタルのような星。

この渦の中心にあるマリーゲートは、六角形の巨大なシリンダーの様な形を見せている。一等航海士を従え、コントロール・パネルの上で指を踊らせながら、懸命に操縦しているキャプテン

の姿を僕は思い描いた。
そして、キャプテンは最後のコース修正を行ない、エンジンが再び動き始めた。ゲートまであと何秒もかからない。僕の喉はカラカラになった。上等のゼディアン・シャンペンでさえも、緊張からくる僕のこの渇きをいやすことはできない。
プリンセス・ブルーは、こちらに向いているシリンダーの口に当たる部分へと進んで行った。
この角度からは、ゲート内部のオレンジ色に脈打つエネルギーの炎を見ることができる。僕たちはゲートのすぐ近くに来ていたため、その周りの星々はもう見えなくなっていた。
ワームホールの入口は明滅し、うねっている。プリンセス・ブルーは豪華なキャンドルに近付く蛾のように、少しずつ少しづつ引き寄せられて行く。
「キャプテンに乾杯！　うまくみんなが生き残れるように」二等航海士が言うと、僕たち全員、真剣になってこれに唱和した。
乾杯の間に僕たちは、すでに宇宙空間のＮスペースを越え、ハイパースペースへとさしかかっていた。ワームホールの中、惑星の間を抜けて落下して行く。周りを取り巻くのは星ではなく、ワームホールの巨大な光の輪だ。プリンセス・ブルーはキャプテンの導くままに、その中を突き進んで行く。
もし速度が速すぎたり、ハイパースペースの渦に引き込まれてしまったら、僕たちはゲートの入口に戻されてしまう。それには燃料は充分ではない。この三次元の迷路を素早く抜けなければ、ハイパースペースの奇妙な腐食性の大気によって、船体がぼろぼろになってしまっただろう。そして、僕たちは息を引き取る間際に、妙に甘ったるいガスの匂いを嗅ぐことになる…。
マリーゲートの通過はとても危険だ。ありがたいことに、キャプテンは、ハイパースペースの旅には熟練していた。マリーゲートのハイパースペース——ワームホールの螺旋状になった管の中をぐるぐる回転しながら抜けて行く間、僕は目が回ってしまった。そして、もうだめだと思った瞬間、管を突き抜けていつもの宇宙空間に戻った。
無事にジャンプに成功したのだ。
燃料も大丈夫だ。
そしてその瞬間、僕は、プリンセス・ブルー号のキャプテンに負けない、腕のいいマリーゲート・ジャンパーになってみせると決意したのだった。

□□□□

その後、僕はファーアームの９つの惑星系に張り巡らされたマリーゲートのすべてを熟知するようになった。他のゲートと違って、マリーゲートは熟知したからといって安心したり気を抜いたりすることはできない。
このゲートは宇宙を旅する人間にとって、最も大事なものなのだ。重要性においては宇宙艇そのものに匹敵するほどだ。このゲートが無かったとしたら、今の艇のスピードでは、広大な宇宙を横切ることなど不可能だ。ホーキング・ドライブのエンジンが、信じられないほど速いといったところで、とうてい光速に達するものではない。
幸運にもこのマリーゲートによって、人間の住む宇宙は相互にネットワークを持っている。それぞれのネットワークには９から12のゲートがあり、宇宙艇が惑星から惑星に、目ざましい速さでジャンプできるようになっているのだ。
しかしネットワーク同士は完全に隔離された状況になっており、冷凍睡眠艇などはネットワーク間をマリーゲートを使わずに移動しており、それには何年も、何百年もかかる。ヒアスラ皇帝自ら、ネットワーク間を結ぶゲートを発見した者に、無条件で準男爵の位を与えると約束したことは、それほど驚くに値しない。
今のところ、このおふれによって誕生した帝国貴族はいない。各ネットワークは独立しており、

ほとんど全世界がネットの周辺に集まっている。

□□□□

二等航海士が僕の肘をつついた。ゲートの影響圏から抜けると、星がきらめく宇宙を見ることができた。しかし惑星の配置は異なっている。
僕は咳払いをして、初めての通過儀礼を無事に終えたことに対してグラスを掲げた。
「宇宙に乾杯」僕は厳かに言った。「惑星に、マリー・ゲートに、キャプテンとクルーに、そして素晴らしいプリンセス・ブルー号に乾杯！」僕の胸は他のクルーと同様に波立っていた。
「プリンセス・ブルー号に乾杯！」
宇宙飛行士としての洗礼の儀式は、乗組員の大きな歓声で締めくくられた。

□□□□

——その艇も、今は思い出だ。ワームホールの内部に渦巻く混乱したエネルギーのように、僕の記憶の中を気違いじみた模様をした後悔となつかしさが駈けめぐる。僕はプリンセス・ブルー号とそのクルーを、けっして忘れることはないだろう。

□□□□

漂流艇が発見されたのは、プリンセス・ブルー号に乗り込んで、12ヵ月目のことだった。カロノス星系のマリーゲート近く、僕が当直の一人だった時だ。ヒアスラ基地のクルーに珍しいペットを売り、かなりの利益を上げたばかりだった。僕は、これから6ヵ月間の休暇について、いろいろと思いをめぐらしていた。だが、僕の瞑想は当直将校の耳障りな声で破られた。
「キャプテン、マンチー艇です！」
一瞬の間に全ての乗員の目が前方コンピュータのビュー・スクリーンに向けられた。マンチーはここ何ヵ月もの間、理由もなくわれわれ人類の宇宙艇を襲撃し、餌食にしてきている。プリンセス・ブルー号は貨物船とは言え、かなり充実した装備を積んでいた。戦闘艇とまではいかないが、貿易船は自分を守れる程度に武装していなければならない。僕たちは緊張していたが、いつでも戦闘に入る心構えはできていた。
ところが不思議なことに、マンチーの艇は幽霊船のように僕たちの船を素通りするではないか。レーダーがビュー・スクリーンの限界まで艇を追いかけたが、とうとうその存在さえも見えなくなってしまった。
二等航海士は安堵のため息をもらすと、レーダー制御コンソールから離れた。キャプテンもスロットルを握りしめていたこぶしを開き、一等航海士はターゲット設定コンピュータのコンソールで背もたれによりかかった。
「警戒体制解除」キャプテンは指令室から艦内に呼びかけた。

□□□□

指令室の中では、プリンセス・ブルーの機動による影響を防ぐ抗慣性シールドがキャプテンを守っていた。彼のとなり、戦闘用ＴＡＣの前には一等航海士がいる。高速機動時には、兵器システムは余分な重力のかからない指令室の中にいる彼らの管理の元にあった。
このようなシールドは、限られた範囲でしか使えない。複雑な量子力学上の計算で正確なエリアの広さが算出される。小型の偵察艇の場合は、シールドが内部全体をカバーすることができる

場合もあり、優れた機動性を得ることができる。だが、プリンセス・ブルー号はそうではなかった。

僕はトレーニングの一環として、何日間か指令室の中で過ごしたことがある。

プリンセスを手動で操縦する方法を、クルーズ・ファイトとニュートン・ファイトの両方のモードで練習した。クルーズ・モードの時には、パイロットはただ方向とスピードにだけ気をつけていればいい。ニュートン・モードではエンジンは真っ直ぐにしか推進されないので、迅速に確実にコースを変えるためには、艇を回転させながらエンジンを噴射しなければならない。頭の中でベクトル計算をするような感じだ。ほとんどのパイロットがそうであるように、僕もクルーズ・モードの方が好きだった。

プリンセス・ブルー号のキャプテンは、機動性が高いことからニュートン・ファイト・モードの方を気に入っていた。どれほどのベクトルの足し算、引き算をやるのかと思うと、頭痛がする思いだ。だが、何ヵ月間かの練習のすえ、僕もニュートン・モードで、プリンセス・ブルーをきれいに180度の方向転換させることができるようになった。

□□□□

「マンチーが視界から消えました」二等航海士は報告した。
「しかし、もう一隻、別の艇がこちらに向かってきます。たったいまレーダーが捉えました！」
「マンチーか？」キャプテンは聞いた。航海士はスクリーンの映像を食い入るように見つめて言った。
「違います。独立の…どうやら偵察艇のようです」彼はトグル・スイッチを入れた。
「オートマチック・ヘイリング周波数オープン」コンソールをチェックする間、沈黙があった。
「答えはありません」
「合図を送り続けろ。300キロメートルまで接近する。シールドを最大に。これより指令室が兵器の制御を行なう」

エレクトロニック・スクリーン上の青い点が、なめらかにこちらに近づいて来る。くさび型の偵察艇だ。漂流している様子だが、破損しているようには見えない。二等航海士は計器を確認して言った。
「ホーキング・エネルギー使用の形跡はありません。メイン・リアクタは起動しているようですが、シールドは外されています。生体エネルギーの反応は…」彼はコンソールのスイッチを操作しながら言った。
「まったくありません」
「ヘイリング周波数をオープンに保て」キャプテンの答えが帰ってきた。
「２キロ地点まで接近する。遠隔探査の模様を見よう」

二等航海士が別のスイッチに触れると、ビュー・スクリーン上に、偵察艇に近付く僕たちの船が映し出された。リモート・センサーを備えたカメラが、雲のようにプリンセス・ブルー号の機体から浮き上がって撮影しているのだ。
「マンチーに殺られたのか？」船長は聞いた。
「いいえ、キャプテン」二等航海士は首を振った。「センサーによれば、船体にも内部にも破損箇所は見られません。何があったにしろ、戦闘を経てきたとは思えません」
「みんなの意見は？」
「なんだか、気に入らないね」一等航海士は答えた。「さっきマンチーとすれ違ったばかりってとこがね」
「罠だということか？」
「はっきりは分からんが………」一等航海士は体を乗り出して、プリンセスの装備を確認した。

「もし罠だとしたら、２対１あるいは３対１の闘いになるかもしれない。奴らはマリーゲートに入れる程度の経験を積んでいることは確かだ」
「その通りです、キャプテン。やつらはさっき、我々の後をつけようともしていなかった」二等航海士が同意した。彼はにんまりとしながら「でも、ゲートに入ろうとしたやつらがどうなったか見たことがありますよ。どろどろの液体みたいになってて、ほとんど何も残っちゃいない」
「１キロ地点まで近づいてみよう」キャプテンは言った。
プリンセス号はごくわずかに前進し「何か反応は？」と彼は訊ねた。
「ありません、キャプテン。まだ生体反応もありませんし、こちらの呼びかけに対する応答もありません。廃棄された艇か、でなければクルーが全員死んでいるかのどちらかでしょう」
「わかった。ありがとう」キャプテンは答えた。
「ＥＶＡの担当者は誰だ？」
僕は唾を飲み込んだ。
「私が今日の船外任務担当です」僕は言った。
キャプテンは、僕にちらっと目をやった。一瞬キャプテンが僕の能力を疑う言葉を口にするかと思ったが、彼はただうなずいただけだった。
「漂流艇に潜入し、内部を探索した上で、帰鑑して報告せよ」
「はい、キャプテン！　当直放棄の許可は」
「認める」
　僕はエンジニアリング室への廊下を駈け下り、スーツを身につけた。手のひらには汗を握りしめ、口の中はカラカラだったが、そんなことは努めて無視しようとした。スーツのガラス状のヘルメットを定位置にロックした。
　これが僕の初めての単独任務だったが、ＥＶＡの訓練は何度も受けてきていた。できる限り迅速に、プロフェッショナルに任務を遂行しよう。僕はそう決意した。
　装備を終え、エアロックへと進んだ。エアロックのドアが開くとすぐさま、僕はジェット噴射で偵察艇に向かって飛び出した。漂流艇がみるみる近づいて来る。宇宙空間では上下の関係など意味を成さないが、僕の感覚では、まるでまっすぐに落下していくようだ。
　その時、何かが僕の目に入った。
「ＥＶＡ１号よりプリンセス・ブルーへ。偵察艇をはっきり視界に捉えました。艇の名前はジョリー・ロジャー号」僕は目をこらして艇を観察した。「どこにも破損や故障の形跡はありません」
「ＥＶＡ１、引続き任務を遂行せよ」ヘルメットの中に二等航海士の声が響いた。
「ジョリー・ロジャー号に潜入し、報告せよ。キャプテンは了解済みだ。艇が無人の場合は難破船サルベージ法が適用される」彼は笑って言った。「そうすればプリンセスのオーナーは大喜びだし、われわれも分け前に預かれるってわけだ」
　僕の真上にはプリンセス・ブルーが待機していた。偵察艇はこれに比べるとまるで小人のようだ。一瞬プリンセスの重力に引き寄せられるような気がしたが、単に艇の仲間のみんなの所へ戻りたいという願望に過ぎないことはわかっていた。
　その時、鋭い声が聞こえた。
「マンチーだ！」
　僕は思わずあたりを見回した。だが、叫び声はもちろんヘルメットの中で聞こえたもの、つまり無線を通じて聞こえた二等航海士の声だった。
「プリンセス・ブルー号よりＥＶＡ１へ」緊張した声で口早に彼は言った。
「レーダーはマンチー艇を捉えた。武装しており、攻撃態勢を整えている。推定到着時刻まで数分しかないんだ。シールドを上げ、迎撃態勢をつくるまでに君の帰艦を待つ余裕はない。その偵察艇に搭乗するようにとのキャプテンの指示を伝える。奴らはこの艇を狙ってくる。難破船を攻撃するような真似はしないだろう。後で君を回収する。しばらく無線連絡を断つ。以上」

「了解」僕は答えた。「幸運を祈る」
「君も」二等航海士は小さな声でつけ加えた。
「片づいたら一杯やろうぜ。プリンセス・ブルー号よりＥＶＡ１へ。交信終わり」
僕はジョリー・ロジャーのエアロックへと急いだ。背後でドアが閉まると、艇のセンサーが僕の存在をキャッチし、ライフ・サポート機能が起動し始めた。
しばらくすると、スーツの目盛りは呼吸できる空気が蓄えられたことを示し、僕はヘルメットを脱いだ。
なにがジョリー・ロジャー号に起ったにせよ、メカの不良でないことは明らかだ。僕はほっとした。
この閉ざされた艇の中にいるのは僕一人だった。操縦席に身を沈め、中央制御装置のスイッチを入れた。コンソールのビュー・スクリーン機能も損なわれていなかったので、僕はノーマル・ビューにチャンネルを切り替えた。プリンセスはすぐ近くにいたので、彼女を示す光点はかなり大きいはずだった。
僕は目の前の映像を見て、思わず息を飲んだ。
マンチーがプリンセスに追いついていた。しかもその数は、２隻や３隻ではない。数10隻のマンチー艇が突然涌いて出て、プリンセス・ブルー号を囲んでいたのだ。
奴らは一定の間隔をおいて、貨物船を取り囲み、お互い同士のシールドを重複させることによって、突破できない環状のバリアを築いていた。
マンチー艇の間のシールドに直撃することは、そのまま自殺を意味した。
僕は初めて、やつらが無能で野蛮な虫けらなどではなく、知性を持った生物、しかもこの上なく残忍な生き物だということを実感した。
僕の乗った難破船は、辛うじてマンチーの輪の外にいた。
プリンセス・ブルーは、目に見えない、しかし致命的な器の中に捕えられた魚のようなものだった。
僕は艇のターゲット確定コンピュータを起動し、この艇のミサイル庫が空だということを確認した。非力なガーネット・レーザーだけでは、とうてい奴らに太刀打ちできはしない。
こぶしをコンソールに叩きつけて、これから始まる戦闘をなすすべもなく眺めることしか、僕にはできなかったのだ。
一隻のマンチー艇のレーザーが、プリンセス・ブルー号を直撃した。船首のシーンドが、殺人光線を吸収して輝いた。そして、第二、第三の攻撃が追い打ちをかける。
プリンセス・ブルー号はねじれ、回転した。当直室のクルーは、強くシートにたたきつけられただろう。キャプテンは、敵の輪の中にわずかな空間を見つけて、突破しようと、必死の努力を続けているはずだ。
数秒後には全マンチー艇が、ねじ曲がってどうしようもなくなったプリンセスに一斉攻撃を加えた。艇は最後の力を振り絞ってミサイルを発射したが、どうにも遅すぎた。シールドは最後に一度点滅すると、崩れさった。僕にできたのは、息を詰めて見守ることだけだった。
全部のマンチー艇が、輪の中心に向かって直接攻撃をすると、膨大なエネルギーの集結によって、宇宙が破れたかのように見えた。プリンセス・ブルーは、ミニチュアの太陽のようにエネルギーの球と化した。そして、そのニセの太陽は急速に冷え、宇宙の塵、溶解した金属のかけらでできた雲となり、ついに消えてしまった。
マンチー艇は輪をほどき、それぞれ一隻ずつに別れた。僕は襲撃を覚悟して、歯を食いしばった。ところが、マンチー艇は向きを変えると、僕一人を残して、Ｎスペースの彼方へと消えてしまった。

□□□□

しばらくの間、僕は自分の世界全体が死に絶えたかのようにぼんやりしていたが、その内に一つの決断を下し、行動を起こすことにした。サルベージ法の摘要により、僕はジョリー・ロジャー号を自ら所有し、使用する権利を得たのだ。これは立派に使用に耐える艇だ。それにしても、この艇のキャプテンやクルーにいったい何がおこったのだろう。

プリンセス・ブルーがやられてからしばらくの間、僕は自分の艇の能力と限界、特性などの探索に時間を割いた。

艇内には、オーナーズ・マニュアルが備えられていた。どうやら前の持ち主のものらしい手書きのメモがあちこちに書き加えられている。

このマニュアルは艇の操縦法を習得するのにとても役だってくれた。

僕は今ではこの艇に精通している。

これからマンチーがなぜあのような襲撃を行なったのか調べるつもりだ。貨物船を貨物ごと破壊しても、なんの得にもならないではないか。

もちろんマンチーの行為に意味を見いだすことが、困難だということは分かっているが、やってみるしかない。僕に与えられた物はごく僅かだが、取りあえずなんとかなるだろう。ファーアームでなら、偵察艇１台持っていれば、頭を上手に働かせて生きていくことができる。

ファーアームの９つの星系には、植民地やベースが数多くある。通商組合の会員証を持っているので、貨物の売買をすることができるはずだ。子供の頃、父のショールームを遊び場にしていたので、父とダイヤモンド商たちとの駆引きも見てきているし、客との接し方も耳にしている。こういったことは、必ず何かの役に立つはずだ。

僕はカロノス星系の貿易商として（そして探査員として）一歩を踏み出そう。

ヒアスラ皇帝のスターベースが近いはずなので、まずはそこを第一に寄港する港とすることにした。

公妃は、悪名高い海賊の数人に賞金をかけたらしい。賞金稼ぎとしての道も考えてみようか。そして艇の修理もしなければならない。ミサイル庫を空っぽのままにしておくことは、どうあってもできないし、ガーネット・レーザーももっと強力な兵器と交換しなければ。うまく装備を揃えることができれば、グリフォンとアークチュラスの間で貿易を扱うことができるようになるに違いない。

いずれにせよ、僕はどうにか生き抜いて、学ぶべき物を学び、成すべきことをするだろう。道は遠く険しいかも知れないが、最後までたどり着いてみせる。今は生き抜くことだけが大事なんだ。

生き抜かなければ、みんなの仇を打つこともできない。

プリンセス・ブルーのためにも、必ず奴らに復讐してみせる。このままでは彼らは星の間をさまよう幽霊だ。

僕はみんなを安らかな眠りにつけるのだ。

必ず。

スペースローグの遊び方

■このゲームの目的

この『スペースローグ』は、単なるスペースフライト・コンバット・シミュレーターではなく、ロールプレイング・ゲームでもあります。

①宇宙船のパイロットとして船を操縦する以外に、たくさんのことを同時にしなければなりません。収入が生じる仕事をまず見つけることです。そうすれば目先の目的以外のゴールを追求することができます。

②酒場や街、ステーションなどで出会う人には必ず話しかけましょう。何かの仕事をくれる場合もありますし、ほとんどの人が生き抜くために必要な情報を与えてくれます。

③ファーアームではあなたは有名な存在です。このゲームの中でする行為はすべてあなたの評判に影響します。例えば、宇宙海賊と商人の闘いに遭遇してどちらの側に味方するかによって、海賊または商人としての評価を高めることになります。その評判によっては、ステーションへの出入りを禁止されたり、もらえる情報が限られたりしますので、注意してください。

④パーソナル・ステイタスのスクリーンには帝国、商業組合、海賊の中でのあなたの地位が表示されます。これらの地位はその組織との取引に直接反映しますし、平和的に航行できるかどうか、仲間の助けを得られるかどうか、ゲームのゴールに到達できるかどうかなどがかかっています。

⑤コンバット・パイロットとしての名声は、戦闘に勝利するごとに高まります。しかし、それが高まるにつれて、よりよい評価を得るためにより多くの殺戮（より派手な）が必要になります。また有名になると敵が敗北を認めて戦闘から逃げ出すケースも多くなります。

■進むべき方向

ゲームが始まった段階では、はっきりとしたゴール、つまり、ゲームの最終目的はわからないでしょう。しかし、いろいろな人の話を聞き、情報を集めていくうちに、何をするべきなのかがわかってきます。

いくら好戦的とはいえ、なぜマンチーが突然、意味もなくプリンセス・ブルー号を襲ってきたのか。

どうすることがクルーたちの仇をとることになるのか。

真の悪人は誰なのか。

いろいろな情報を総合していくとこれらの謎がとけていきますので、積極的に調べてください。

ただ、このゲームは忠実に宇宙での生活を再現していますから、実生活と同じように生活していく上でお金が必要になります。船をグレードアップしなければ敵に撃墜されてしまいますし、使えば使っただけ弾薬は減っていくからです。

しかし幸いにも、この物語の舞台となるファー・アームには、仕事のチャンスがたくさんあります。

いくらアベンスター公妃がファーアームを統治したとはいえ、ヒアスラ皇帝の直接治める中央よりも少しばかり気質が荒いという事実は動かしようがなく、多少危険なものも含めて、いくらでも生きていく道があるのです。コス提督を頂点とする帝国正規軍の精鋭になる、というような大それた望みを持たない限り、生きていくのには困らないでしょう。

以下にファーアームでの仕事の代表的なものを挙げておきます。あなたが生活の糧を得る際の参考にしてください。

ただし、どの場合でも交戦中の敵マンチーの突然の襲撃には充分注意してください。

貿易

これはいちばん簡単にお金を稼げる職業で、ゲームの最初はこの方法で進むと良いでしょう。パイロットのライセンスは必要ですが、貿易をする上での免許は特に入手する必要はないので、才覚さえあれば手軽に儲けることができます。

方法は簡単。何かの物品を安く仕入れて高く売れば、その差額が利益になるのです。いかに安い仕入れ先を探すか、高く買ってくれる商人を見つけるか、というのがポイントになります。

カロノスでは贅沢なハイテク製品が安く買えますが、原材料は高価です。しかし辺境の星系ではその反対です。堅実に商売をして信用を築いてください。どんなものが商品となりうるか、チェックしてみましょう。

ただし、あまりにもかけ離れた物質を一緒の貨物として扱うと、品質が悪くなったり、性質が変わってしまったりするので注意が必要です。また、腐敗しやすい荷物は素早く売り払わないと腐ってしまって売り物にならなくなりますので気をつけてください。

海賊
　商人の宇宙船を襲撃してその積荷を奪うといった、無法なことをして自らの利益とするのが海賊です。有名になればなるほど、貿易商たちが刃向かわずに降伏するので金儲けが容易になっていきます。ですから、どんどん略奪や襲撃を行なって、名をあげてください。
　しかし、アベンスター公妃の賢明な政策によって、海賊の首には賞金がかかります。悪事を働くたびに金額が加算されていきますので、それを狙う賞金稼ぎの数も必然的に多くなり、あなたの危険が増すわけです。

　また、海賊が捕まった場合、その相手が賞金稼ぎの場合はもちろん賞金は彼らのものですが、それ以外の場合——たとえば、観念して自らどこかのスターベースに出頭した時とか——は、賞金は経費を差し引いた後、賠償金として被害者に還元されます。

賞金稼ぎ
　海賊船を探してそれを破壊し、帝国から賞金をもらうのが仕事です。相手が大物であればあるほど利益が大きく、賞金稼ぎとしてのあなたの評判もあがるでしょう。敵と交戦して勝つことが合法的な金儲け、という商売ですから、好戦的でしかも正義漢という人にはうってつけです。
　ただし、海賊と名乗るからには敵もかなりの荒くれ者です。力も強く、てごわい相手が多いですから、非常に危険な商売といえます。元手をけちらず、賞金首を狙いましょう。

いずれの職業でもゴールに到達することができますが、貿易商を選ぶか、海賊か、賞金稼ぎかによって、そこまでの過程は大きく異なります。どれを選ぶかはあなた次第。何度もチャレンジして、いろいろな人生を体験してみるのもおもしろいでしょう。

それでは、Good luck!!

Credits

ORIGINAL Ver.

Game Design……Paul Neurath
Producer……Dallas Snell
Associate Producer……Alan Gardner
Programming……Paul Neurath,Steve Muchow,Ned Lerner,John Miles
Additional material……Warren Spector,Allen Varney
Computer Graphics……Keith Berdak,Jeff Dee,Denis Loubet
Product Packaging……Lori Ogwulu,Cheryl Neeld,Sabrena Allen
Photography……Ray Studios
Play book……Allen Varney
Playbook Art……Studio X
Playtesting……John Aslin,Chris Whiteside,Kirk Hutcheon
……Jonathan Lamy,Dan Coughlin,Steve Cantrell
……John Watson,Jon Nials,Joel Manners, PaulMalone

JAPANESE Ver.

Producer……佐藤　信弘
Chief Directer……辻　猛
Sub Directer……狩野あゆみ
Assistant Directer……岩瀬　典久, 山下　和子, 外堀　裕典
Translation……菅原　裕子
Programming……中山　進, 仲田　津宏
Computer Graphics……GEN, GAGA
Playtesting……丸山　秀樹
SE……佐々木純一
BGM……山中　紀昌
Arrangement……折原　光治，山田　誠
Playbook Art……高崎芙美子

製作：JICC ウェーブトレイン
協力：辻事務所

〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 JICC ウェーブトレイン

SPACE ROGUE™

〒102 東京都千代田区麹町5-5-5　JICC/ウェーブトレイン